Тестовое задание ( срок 2 дня)

Создать простой мир – стандартный Terrain Unity3D, добавить игрока – лошадь. Сделать вид от 3-

его лица. У лошади использовать 3 вида анимации – стоит, идет, бежит. Управление – для

мобильных устройств – джойстик слева (вверх=вперед, вниз=назад, влево/вправо=поворот), кнопка

бега справа (спринт). Для ПК – WASD (аналог левого джойстика), кнопка бега SHIFT.

Добавить простых ботов – другие лошади с простым ИИ. Добавить препятствия в виде стандартных

объектов (кубы, сферы, капсулы с любой текстурой). Боты меняют свои состояния случайно – стоят,

ходят, бегают.

Расставить SpawnPoint - точки появления ботов. На дистанции боты удаляются.

Добавить таймер вверху экрана и индикатор энергии игрока (когда бежит уменьшается, когда стоит

восстанавливается полоса энергии).

Ссылка на Asset лошади: https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/16687